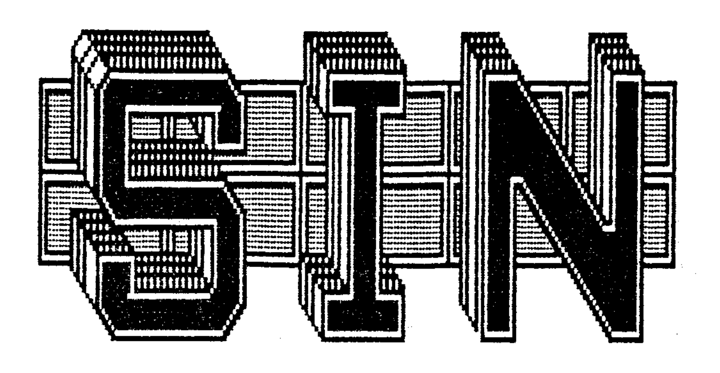


Le magazine Québecois des ordinateurs SINCLAIR

No.18 OCTOBRE 1987 $2.25

SOMMAIRE

Rédacteur: Réal Gagnon, 4870 Henri-Julien Montréal P.Q. H2T 2E1
(514) 845-5494
Ce bulletin est conçu avec l'aide du traitement de texte QUILL (PSION), de TASPRINT (TASMAN SOFTWARE) et de QDRAW (PSION).
L'impression se fait sur une imprimante STAR NX-10.

THE END...

Voilà ceci représente le dernier numéro de SIN du moins dans sa forme actuelle.

Le but premier lorsque que j'ai pensé produire un newsletter pour les ordinateurs SINCLAIR était de rapprocher les utilisateurs, en publiant leurs programmes, leurs articles ou leurs questions. Cependant la vie étant ce qu'elle est, la collaboration régulière de lecteurs n'est pas venue. Et je commence à manquer de matériel (et de temps) surtout pour le 2068, utilisant presque exclusivement le QL maintenant. Il est impossible pour moi de présenter du matériel "original" pour les 2 ordinateurs. Donc j'ai décidé de marquer un temps d'arrêt. Ceux qui sont abonnés recevront un chèque représentant le nombre de SIN non-envoyés.

Je pense revenir bientôt en collaborant de façon régulière au newsletter du MONTREAL SINCLAIR USER GROUP ou en éditant un newsletter dédié entièrement au QL.

Je vous rappelle que le TORONTO TIMEX-SINCLAIR USER GROUP publie à chaque mois un excellent NEWSLETTER (SYNC LINK). L'abonnement coûte $20.00 pour 1 an (12 numéros).

A bientôt,

Paolo

Horloge Digitale pour QL

Voici un programme qui transforme le QL en une gigantesque horloge digitale. Grâce aux touches fonctions vous pouvez mettre une alarme ou tout simplement ajuster l'heure juste.

```
100 REMark >>>>>>>>>>>>>>><<<<<<<<<<<<<<<
110 REMark >>  Yves Gagnon   24/01/87  <<
130 REMark >>>>>>>>>>>>>>><<<<<<<<<<<<<<<
140 :
150 DEFine PROCedure INIT
160 MODE 4
170 WINDOW 512,256,0,0
180 PAPER 0
190 CLS
200 CSIZE 1,1
210 PRINT\'  HORLOGE DIGITALE'
220 CSIZE 0,0
230 END DEFine INIT
240 :
250 DEFine PROCedure E1(x,y)
260 BLOCK 100,100,x,y,0
270 BLOCK 20,100,x+80,y,7
280 END DEFine E1
290 :
300 DEFine PROCedure E2(x,y)
310 BLOCK 100,100,x,y,0
320 BLOCK 100,20,x,y,7
330 BLOCK 20,20,x+80,y+20,7
340 BLOCK 100,20,x,y+40,7
350 BLOCK 20,20,x,y+60,7
360 BLOCK 100,20,x,y+80,7
370 END DEFine E2
380 :
390 DEFine PROCedure E3(x,y)
400 BLOCK 100,100,x,y,0
410 BLOCK 100,20,x,y,7
420 BLOCK 20,60,x+80,y+20,7
430 BLOCK 100,20,x,y+80,7
440 BLOCK 80,20,x,y+40,7
450 END DEFine E3
460 :
```

```
470 DEFine PROCedure E4(x,y)
480 BLOCK 100,100,x,y,0
490 BLOCK 20,60,x,y,7
500 BLOCK 20,100,x+80,y,7
510 BLOCK 60,20,x+20,y+40,7
520 END DEFine E4
530 :
540 DEFine PROCedure E5(x,y)
550 BLOCK 100,100,x,y,0
560 BLOCK 100,20,x,y,7
570 BLOCK 20,20,x,y+20,7
580 BLOCK 100,20,x,y+40,7
590 BLOCK 20,20,x+80,y+60,7
600 BLOCK 100,20,x,y+80,7
610 END DEFine E5
620 :
630 DEFine PROCedure E6(x,y)
640 BLOCK 100,100,x,y,0
650 BLOCK 100,20,x,y,7
660 BLOCK 20,80,x,y+20,7
670 BLOCK 80,20,x+20,y+80,7
680 BLOCK 20,40,x+80,y+40,7
690 BLOCK 60,20,x+20,y+40,7
700 END DEFine E6
710 :
720 DEFine PROCedure E7(x,y)
730 BLOCK 100,100,x,y,0
740 BLOCK 100,20,x,y,7
750 BLOCK 20,80,x+80,y+20,7
760 END DEFine E7
770 :
780 DEFine PROCedure E8(x,y)
790 BLOCK 100,100,x,y,0
800 BLOCK 100,20,x,y,7
810 BLOCK 100,20,x,y+40,7
820 BLOCK 100,20,x,y+80,7
830 BLOCK 20,100,x,y,7
840 BLOCK 20,100,x+80,y,7
850 END DEFine E8
860 :
870 DEFine PROCedure E9(x,y)
880 BLOCK 100,100,x,y,0
890 BLOCK 100,20,x,y,7
900 BLOCK 100,20,x,y+40,7
910 BLOCK 100,20,x,y+80,7
920 BLOCK 20,100,x+80,y,7
930 BLOCK 20,60,x,y,7
940 END DEFine E9
950 :
960 DEFine PROCedure E0(x,y)
970 BLOCK 100,100,x,y,0
980 BLOCK 100,20,x,y,7
990 BLOCK 20,100,x,y,7
1000 BLOCK 20.100,x+80,y,7
1010 BLOCK 100,20,x,y+80,7
1020 END DEFine E0
1030 :
1040 DEFine PROCedure EE(x,y)
1050 BLOCK 20,20,x,y+20,7
1060 BLOCK 20,20,x,y+60,7
1070 x=x-80
1080 END DEFine EE
1090 :
```

```
1100 DEFine PROCedure SET_ALARM
1110 CLS:CSIZE 1,1
1120 INPUT\\\"    ENTREZ L'HEURE DE L'ALARME  HH:MM >";R$
1130 PRINT\\\"    ETES-VOUS SUR: ";R$;" ... OK? O/N"
1140 IF NOT INKEY$(-1)INSTR "O":GO TO 1110:END IF
1150 CSIZE 0,0
1160 END DEFine SET_ALARM
1170 :
1180 DEFine PROCedure SET_HOUR
1190 CLS:CSIZE 1,1
1200 INPUT\\\"     ENTREZ L'HEURE JUSTE HH:MM >";W$
1210 ORE=W$(1 TO 2):MINUTI=W$(4 TO 5):SDATE
1987,10,10,ORE,MINUTI,0
1220 CSIZE 0,0
1230 END DEFine
1260 :
```

```
1270 R$=""
1280 INIT
1290 F$=""
1300 REPeat LOOP
1310 x=20:y=80
1320 E$=DATE$
1330 E$=E$(13 TO 17)
1340 IF INKEY$=CHR$(236)
1350 SET_ALARM
1360 GO TO 1280
1370 END IF
1380 IF INKEY$=CHR$(232)
1390 SET_HOUR
1400 GO TO 1280
1410 END IF
1420 IF E$=R$ AND NOT BEEPING
1430 BEEP 32767,13,2,13,2
1440 END IF
1450 IF E$=F$
1460 NEXT LOOP
1470 END IF
1480 FOR I=1 TO LEN(E$)
1490 P=CODE(E$(I))
1500 SELect ON P
1510 =CODE("0"):E0 x,y
1520 =CODE("1"):E1 x,y
1530 =CODE("2"):E2 x,y
1540 =CODE("3"):E3 x,y
1550 =CODE("4"):E4 x,y
1560 =CODE("5"):E5 x,y
1570 =CODE("6"):E6 x,y
1580 =CODE("7"):E7 x,y
1590 =CODE("8"):E8 x,y
1600 =CODE("9"):E9 x,y
1610 =CODE(":"):EE x,y
1620 END SELect
1630 x=x+110
1640 END FOR I
1650 F$=E$
1660 END REPeat LOOP
```

Les Logiciels de CAO

Les logiciels de Conception Assistée par Ordinateur pour le QL sont de plus en plus nombreux et en général ils sont bien faits et assez puissants. Mais chacun a ses points faibles et ses points forts. C'est pourquoi il est utile d'en posséder plus d'un si l'on veut arriver à produire ce que l'on souhaite, car souvent ils se complètent l'un l'autre. Ceci implique cependant que les dessins produits soient facilement transportables d'un logiciel à l'autre. Hélas ce n'est pas toujours le cas.

Je déplorais depuis longtemps, par exemple, de ne pouvoir insérer dans CADPAK des graphiques produits avec QDRAW, alors que la réciproque fonctionnait: on peut importer des dessins de ce logiciel dans QDRAW. Lorsque l'on travaille avec CADPAK, il est en effet impossible de charger un dessin venant d'ailleurs. Il manque un certains nombre de barres horizontales et les microdrives tournent sans arrêt pour essayer de les insérer, jusqu'à ce que l'on soit obligé de faire un "reset" pour arrêter la machine. Même en ajoutant l'extension _draw, rien n'y fait.

En examinant la structure de l'écran produit par CADPAK, je voyais bien qu'une partie de l'écran est occupée par les différentes icônes et fenêtres de commandes. Je me disait que le dessin que je voulais importer dans CADPAK était sans doute trop grand, ou prenait trop de mémoire pour l'espace disponible dans cet écran.

Je me préparais à écrire aux compagnies concernées pour savoir solutionner ce problème d'imcompatibilité entre deux bons logiciels, lorsque j'ai trouvé la solution aa hasard d'une lecture.

Il s'agit de réduire la dimension de son dessin en le sauvegardant de la façon suivante:

```
SBYTES mdv2_filename,131072,25000
```

25 K est la nouvelle dimension que CADPAK peut accepter alors que les écrans habituels nécessitent 32 K. Vous verrez que ce dessin un peu réduit est très bien accepté par votre programme, ce qui vous donne accès à des échanges très intéressante entre différents logiciels de CAO.

Dans un autre ordre d'idée, il arrive quelquefois que l'on veuille voir ce qu'il y a sur un fichier de dessin sans avoir à charger au complet le logiciel sur lequel il a été conçu. Ou encore on ne se souvient pas toujours d'où il vient! Un petit truc très utile dans ce cas permet de le faire apparaitre directement à l'écran sans avoir à passer par le logiciel d'origine.

Il s'agit de faire en mode directe (sans numérotation de lignes) la commande suivante:

```
LBYTES mdv1_filename,128*1024
```

Vous indiquez le numéro de microdrive qui vous convient, et "filename" est le nom sous lequel a été conservé votre dessin.

Cette commande est très simple et dans quelques secondes elle vous permet de visualiser votre dessin à l'écran. Cette fonction est bonne pour toute "image", y compris les pages produites par SIGN DESIGNER et les "logos" des logiciels commerciaux.

Louis Leclerc
1094 Landry
Ste-Foy Québec
G1V 3R7
Tél: 653-0520

....TRUC2068....TRUC2068....TRUC2068....TRUC2068....TRUC2068....

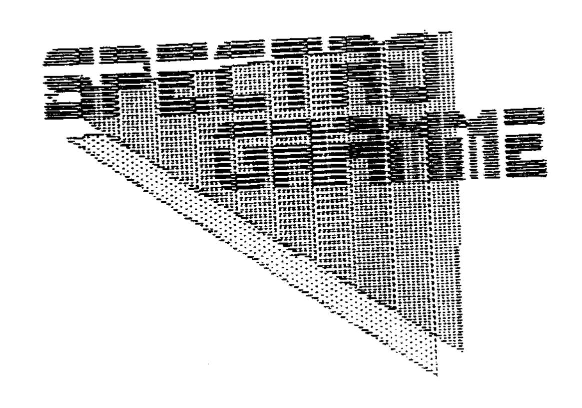
Nous avons dejà vu que pour avoir une ligne 0 sur le 2068 un seul POKE était nécessaire. Cette ligne 0 devenait impossible à éditer. Ce fameux POKE est POKE 26711,0.

Il est possible de faire d'autres effets spéciaux. Tapez ceci et faites LIST.

```
10 {3 espaces} REM SIN MAGAZINE          puis faites POKE 26714,22
                                                     POKE 26715,0
                                                     POKE 26716,0
```

22 étant le caractère de contrôle de AT, les 2 chiffres qui suivennt deviennent la coordonnée X,y de AT. Nous pouvons mettre autant de caractère que nous voulons en autant que nous réservons la place en insérant des espaces.

....TRUC2068....TRUC2068....TRUC2068....TRUC2068....TRUC2068....



BOMB JACK

* Elite

Elite, la compagnie à conver-
sion,a encore fait une remarqua-
ble conversion du jeu d'arcades
Bomb Jack! Le but du jeu est
simple,mais très efficace: il
faut récupérer des bombes qui
sont placées un peu partout sur
des décors graphiques TRÈS bien
dessinés. On controle le héro,
Jack, qui a des pouvoirs de saut
extraordinaires. Mais il y a
cependant des créatures quasi-
mignonnes qui veulent l'en empê-
cher. Alors lorsqu'il y a une
pilule P qui se promène, on la
mange et on peut alors éliminer
les bibites.
Ce jeu a de très beaux décors,
des effets sonores assez bien,
et une animation très rapide
LORSQU'IL N'Y A PAS beaucoup de
sprites en mouvement, sinon la
vitesse en prends un serieux
coup. Mais à part ce petit
inconvénient, il est indispensa-
ble à votre bibliothèque de jeux

DERNIERE MINUTE! Bomb Jack 2
est sorti! Bomb Jack
est inclus gratuitement
à l'achat de B.J. 2 !!!

GRAPHISME : 8/10 **ANIMATION** : 8/10 **SON** : 7/10 **ERGONOMIE** : 8/10 **RICHESSE** : 10/10	**8**

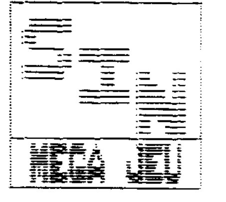
PAPERBOY

¥ Elite/Atari System II

Est-ce que votre rêve a toujours été d'être un camelot, se promenant sur son BMX dans une petite banlieue de Californie? Si oui, alors voici votre chance de réaliser votre rêve, et cela, sans avoir à sortir de la maison. Comment? Grace à Paperbou de Elite, qui a encore fait une conversion super du jeu d'arcade de Atari.
Seuls un don superbe d'équilibre pour rouler et un bras qui lance bien peuvent vous aider à passer sept jours inoubliables. Il vous faut éviter les voitures, les ouvriers, les ivrognes et les tondeuses qui sont tous décidés à vous mettre des batons dans les roues. On marque des points en livrant les journaux à nos clients habituels, et en cassant les vitres de ceux qui ne sont pas nos clients. À la fin de son parcours, il y a une piste d'entraînement avec pylones, sauts, cibles et autres pour devenir meilleur. Puis on nous montre sur une carte les clients qui ne veulent plus de nos services, ou qui se ré-abonnent. Si on n'a plus de clients, alors le 'boss' nous mets à la porte.
Paperboy reprends les mêmes traits que son aîné. La vue est style Zaxxon, en 3D, mais monochrome pour éviter les problèmes d'attributs. Le scroll est lisse et rapide, ce qui fait de ce jeu un classique.

GRAPHISME	:	9/10
ANIMATION	:	10/10
SON	:	7/10
ERGONOMIE	:	8/10
RICHESSE	:	9/10

9



TRANSFERT de FICHIERS PC<->QL

Dans cet article, nous allons voir comment il est possible pour le QL de communiquer avec un autre ordinateur, en l'occurence un compatible PC, et ceci pour échanger des fichiers texte ou bien juste pour dialoguer via les ports RS232c.

Avant toute chose, pour la communication, nous devons relier les 2 ordinateurs. Sur le QL, nous avons 2 ports séries, appellé SER1 et SER2. Comme nous l'avons vu dans le SIN #10, l'un est configuré en DCE et l'autre en DTE. Sur le PC, le port série est appellé COM1 ou COM2. Ces ports sont toujours configurés en DTE. Pour faciliter la communication, nous allons relier SER1 (DCE) à COM1 (DTE).

Sur le QL, le port série se présente sous la forme d'un DB9 femelle. Sur le PC, il s'agit habituellement d'un DB25 mâle. Notre première tâche consiste donc a fabriquer un cable pour relier les 2 ordinateurs. Il nous faut un DB9 mâle et un DB25 femelle. Voici les connections nécessaires.

```
         PC                              QL
        DB25                            DB9 (ser1)
(out)    TxD 2 <-------------------->2 TxD      (in)
(in)     RxD 3 <-------------------->3 RxD      (out)
(in)     CTS 5 <-------------------->5 CTS      (out)
(out)    DTR 20<-------------------->4 DTR      (in)
         GND 7 <-------------------->7 GND
```

1-<u>Transfert QL -> PC</u>

Le point le plus important lors d'une communication entre 2 ordinateurs est de s'assurer que les 2 utilisent la même vitesse et le même protocole.

Pour la communication du QL vers le PC, je pense que le plus simple est d'envoyer notre fichier texte à partir de "QDOS" au PC. Sur le PC, nous utilisons un logiciel de communication.

-QL → CROSSTALK

Avec CROSSTALK, nous devons donner le paramètres suivant:

SPeed	1200
PArity	none
DATA	8
STop	2
LF	auto ON

Pour le POrt, c'est soit COM1 ou COM2.

Nous allons en MODE LOCAL avec GO LOCAL, mais auparavant si nous voulons garder l'information reçue nous devons faire CApture ON.

Puis sur le QL, nous tapons: BAUD 1200

COPY nom_du_fichier to SER1siz

Voilà sur l'écran de CROSSTALK, notre texte venant du QL devrait apparaître. Lorsque la transmission est terminée, sur CROSSTALK, on presse ESC puis CApture OFF.

-QL -> PROCOMM

Les paramètres pour PROCOMM sont: (ALT P)

Line settings 1200,s,8,2,COM1

puis pour traduire les CR en CR/LF on fait ALT F3. Pour enregistrer notre communication on fait ALT F1 pour LOG ON.

Sur le QL, nous tapons : BAUD 1200

COPY nom_du_fichier to SER1sic

Pour terminer la réception, sur PROCOMM on fait ALT F1 pour LOG OFF.

2-<u>TRANSFERT PC -> QL</u>

Pour la communication dans le sens inverse, nous utiliserons un logiciel de communication sur le QL, en l'occurence TERMINAL de QCODE.

Encore içi, il faut s'assurer que les 2 ordinateurs communiquent à la même vitesse et le même protocole.

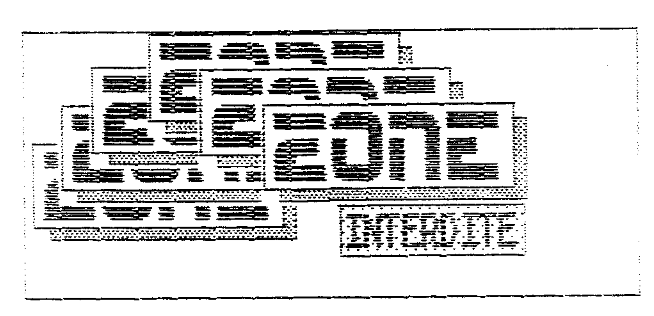
Sur le QL, dans TERMINAL, on fait F3, et puis "L" pour LOG ON.

Sur le PC, pour transmettre un fichier on procède de la manière suivante:

> Pour CROSSTALK, la commande SEnd puis le nom du fichier.

> Pour PROCOMM, PgUp pour transmettre, on choisit le protocole ASCII et le nom du fichier.

NOTE:
Pour les vitesses de transmission, on peut varier de 300 à 4800 BAUDS. Au-delà (9600+), les erreurs de transmission/réception commencent à apparaître.




```
   5 REM DAN DARE
   6 REM  bon! j'ai rien à dire
  20 CLEAR 25999: LET t=0: FOR n
=64000 TO 64026: READ a: POKE n,
a: LET t=t+a: NEXT n
  30 IF t<>2539 THEN PRINT "ERRE
UR DANS DATA": STOP
  40 FOR n=n TO 1E9: READ a: IF
a<256 THEN POKE n,a: NEXT n
  50 RANDOMIZE USR 64000
  60 DATA 221,33,203,92,17,9,3,1
75,215,1,205,86,5
  70 DATA 48,241,33,27,250,34,13
3,93,1,17,93,195,17,93,175
  80 DATA 50,6,170: REM balles
                        infinies
  90 DATA 50,39,183: REM temps
                        infini
 100 DATA 62,201,50,94,186: REM
  energie infinie
 110 DATA 62,201,50,125,173: REM
  aucun laser au plafond ou
              au plancher.
 120 DATA 195,192,93,999: REM
    fin des datas
```

```
   5 REM PAPER BOY
  10 CLEAR 64999: LOAD ""CODE :
FOR n=65312 TO 65325: POKE n,PEE
K (n-213): NEXT n
  20 POKE 65083,32: POKE 65084,2
55
  30 FOR n=n TO 1E9: READ a: IF
a<256 THEN POKE n,a: NEXT n
  40 RANDOMIZE USR 65000
  50 DATA 175,50,111,192: REM
 journaux infinis
  60 DATA 62,190,50,145,197: REM
 vies infinies
  70 DATA 62,201,50,63,197: REM
 aucune collision de detectee
  80 DATA 195,227,186,999: REM
 fin des datas
```

```
   5 REM SPINDIZZY
  10 CLEAR 24832: LOAD ""CODE 65
000: LOAD ""CODE
  30 STOP
  40 POKE 65141,154: POKE 65148,
29: POKE 65149,255
  50 FOR n=65309 TO 65321: READ
a: POKE n,a: NEXT n
  60 DATA 62,201,50,144,188,62,2
01,50,17,189,195,0,178
  70 RANDOMIZE USR 65110
```

```
   5 REM CYBERUN
   6 REM vies infinies
  10 LOAD ""CODE : RANDOMIZE USR
24576: FOR n=23406 TO 23458: RE
AD a: POKE n,a: NEXT n: LOAD ""C
ODE : RANDOMIZE USR 23424
  20 DATA 175,50,72,249,50,212,2
44,50,207,244,195,128,92
```

```
   5 REM GHOST'N'GOBLINS
   6 REM vies infinies
  10 CLEAR 65000: LOAD ""CODE
  20 POKE 65277,200: POKE 65281,
255: POKE 65256,111: POKE 65257,
85
  30 FOR n=65477 TO 65496: READ
a: POKE n,a: NEXT n
  50 DATA 33,200,255,34,174,96,1
112,234,197,201,33,191,194,34,2
17,140,195,3,128
```

```
[illegible] ERREUR:
 Ligne 40 RANDOMIZE USR 65224
```

QL : LINK_BAS

Le SUPERBASIC permet au programmeur une méthode relativement facile d'ajouter des nouvelles commandes. Mais lorsqu'il s'agit d'utiliser ses fameuses commandes, il est nécessaire de les charger. Cela peut prendre du temps. LINK_BAS est un utilitaire qui permet de joindre ces extensions en seul fichier réduisant ainsi le temps de chargement.

Supposons que nous avons CAPS_COM qui contient des commandes pour mettre le clavier en mode minuscule ou majuscule et PLEN_COM qui est une fonction qui retourne la longueur d'un fichier. Nous avons besoin de ces commandes dans notre programme. LINK_BAS joindra CAPS_COM et PLEN_COM en un seul fichier et rendra ainsi plus facile le chargement.

---

ce programme utilise une extension appelée PLEN_COM qui retourne la longueur d'un fichier. Vous pouvez obtenir ce programme GARTUITEMENT en envoyant à SIN un µdrive ou une disquette + $1.00 pour les frais d'envoi.

Le chargement de PLEN_COM est : a=RESPR(400)

```
a=RESPR(400)
LBYTES xxxx_PLEN_COM,a
CALL a
```

Pour déterminer la longueur d'un fichier avec PLEN_COM nous procédons de la manière suivante. Par exemple, nous cherchons la longueur du fichier flp1_lettre_doc.

```
1° OPEN#5,flp1_lettre_doc
2° longueur_fichier=PLEN(#5)
3° PRINT 'La longueur de
   flp1_lettre_doc est'!longueur_
   fichier
```

```
100 REMark link_bas  v 1.0
105 REMark par R.GAGNON   Montréal 87
106 REMark Logiciel de domaine public
110 :
120 load_ext
130 link_rout
140 :
```

```
150 DEFine PROCedure link_rout
155 intro
160 INPUT " Premier Fichier  : ";premier$
170 INPUT " Deuxième Fichier : ";deuxieme$
180 PRINT
190 :
200 OPEN#8,premier$
210 long_pre=PLEN(#8)
220 CLOSE#8
230 PRINT " Longueur de"!premier$\"  ->"!long_pre!"bytes."
240 :
250 OPEN#8,deuxieme$
260 long_deux=PLEN(#8)

270 CLOSE#8
280 PRINT " Longueur de"!deuxieme$\"  ->"!long_deux!"bytes."\"
Compilation.",
290 :
300 start_link=RESPR(long_pre+long_deux+10)
310 LBYTES premier$,start_link+10
320 LBYTES deuxieme$,start_link+long_pre+10
330 :
340 bsr_s=97
350 bsr=24832
360 moveq=28672
370 rts=20085
380 :
390    POKE start_link,bsr_s
400    POKE start_link+1,8
410    POKE_W start_link+2,bsr
420    POKE_W start_link+4,6+long_pre
430    POKE_W start_link+6,moveq
440    POKE_W start_link+8,rts
450 PRINT "Terminée..."
460 PRINT \" Pour sauver, faites :"
470 PRINT "SBYTES
xxxx_xxxx,";start_link;",";10+long_pre+long_deux
480 PRINT " Pour charger, faites :"
490 PRINT "a=respr(";10+long_pre+long_deux;"):LBYTES
xxxx_xxxx,a:CALL a"
510 END DEFine
520 :
```

```
530 DEFine PROCedure intro
540 WINDOW 512,256,0,0
550 PAPER 0:CLS
560 PAPER 2:INK 7
570 WINDOW 256,169,100,30
580 BORDER 1,54:CLS
590 CSIZE 2,1:INK 49:PRINT "    LINKER .. MC  ";:CSIZE 0,0:INK 0:PRINT "R687"
600 PRINT\\
601 END DEFine
605 :
609 DEFine PROCedure load_ext
610 a=RESPR(400):LBYTES flp1_plen_com,a:CALL a
620 END DEFine
```